

Apprendre à porter secours en maternelle

Enjeux :

Enjeux de santé publique.

- Rendre plus efficace le premier maillon de la chaîne des secours.

Enjeux pédagogiques et éducatifs.

- Développer chez l'enfant des comportements de citoyen, de solidarité.
- Développer une connaissance du corps.
- Construire une véritable éducation à la responsabilité : être capable de se maintenir en sûreté et de porter secours à l'autre par quelques actions simples.
- Pour l'enseignant, agir face aux situations les plus fréquemment rencontrées en milieu scolaire.

Tableau général des compétences à acquérir à l'école primaire :

Cf Brochure Repères « Apprendre à porter secours » (CNDP)

Projet interdisciplinaire qui s'inscrit dans les nouveaux programmes.

Domaines	Programmes	Compétence de fin de cycle
Découverte du monde	Découvrir les objets : Les enfants découvrent les objets techniques usuels. Ils prennent conscience du caractère dangereux de certains objets.	Repérer un danger et le prendre en compte.
	Découvrir le vivant : Les enfants découvrent les parties du corps, leurs caractéristiques.	Nommer les principales parties du corps
	Se repérer dans l'espace : Les enfants apprennent à se déplacer dans l'espace de l'école.	Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi.
Agir dans le monde	Les expériences personnelles permettent de se situer dans l'espace de l'école et dans son environnement immédiat.	Se repérer et se déplacer dans l'espace.
Devenir élève	Ils s'intéressent aux autres, font preuve d'initiative. Ils prennent des responsabilités dans la classe.	Ecouter, aider, coopérer, demander de l'aide. Identifier les adultes, leur rôle.
S'approprier le langage	Ils rendent compte de ce qu'ils ont observé ou vécu. Ils nomment avec exactitude les objets qui les entourent et les actions accomplies. Ils reformulent l'essentiel d'un énoncé entendu. Ils utilisent de manière adaptée les principales classes de mots. Les enfants apprennent du vocabulaire afin d'échanger, d'exprimer leur pensée au plus juste.	Nommer avec exactitude une personne ou une action ressortissant à la vie quotidienne. Formuler en se faisant comprendre une description; raconter en se faisant comprendre un épisode inconnu.

Mise en projet :

- Apprendre à donner l'alerte nécessite de savoir téléphoner et raconter ce que l'on voit.

Programmation d'école et programmation sur l'année par niveau:

(Cf document circonscription de Cognac. Sophie Arnaud CP EPS. juin 2008).

Littérature sur ce thème (Cf fiche littérature)

Comptines: (CF fiche comptines)

Grille d'évaluation: GS Cf Brochure « Apprendre à porter secours » page 25.
Exemple d'évaluation. Document IA Loire. Tous niveaux.

Apprendre à porter secours

Compétences spécifiques / Activités

Compétences	Activités
<p>PS : Apprendre à dire son nom.</p> <p>Nommer les lieux différents de l'école.</p> <p>Alerter l'adulte pour demander de l'aide. Identifier un risque de l'école pour rester en sécurité.</p>	<p>Réagir lors des rituels à son nom (Melle, M..). Jeu des prénoms, des noms. Se présenter à partir des photos.</p> <p>Jeu d'orientation dans la classe l'école (Photos et gommettes).</p> <p>Affichage collectif et dans le cahier de vie sur la conduite à tenir en classe, en EPS et dans la cour.</p>
<p>MS Apprendre à dire les noms des autres élèves de la classe.</p> <p>Identifier les sources de danger, les risques dans l'école, dans une sortie proche de l'école. (environnement familial). Connaître le nom de l'école et de la ville. Connaître les noms des adultes de l'école.</p> <p>Apprendre à téléphoner, à composer le 15. Savoir prévenir.</p> <p>Etre capable de se présenter de manière précise (nom-prénom et lieu)</p>	<p>Jeu de loto des prénoms. Réaliser des missions : aller auprès d'un adulte pour se présenter. (Dire bonjour, dire son nom, prénom)</p> <p>Prise de photos, les légèder (dictée à l'adulte). Réalisation d'un cahier sécurité à l'école (paire de photos « Danger/Bon comportement ») Décrire les affiches (Valise Scéren-Maïf Champagne-Ardenne) Par 2, dos à dos.</p> <p>Jeu du téléphone.</p> <p>Jeu de loto : reconnaissance des adultes dans la classe. Saynettes à présenter aux parents.</p>
<p>GS Connaître les différentes parties du corps.</p> <p>Donner ses coordonnées. Connaître l'adresse de l'école.</p> <p>Décrire une situation d'accident (situation, lieu et victime)</p>	<p>Dire des comptines, réaliser des jeux dansés (sur ce thème)</p> <p>Situations fictives : un enfant sort et donne l'alerte devant le groupe classe.</p> <p>Jeux de rôle. Construction de la fiche : appel au SAMU (Numéro noté au dessus du téléphone).</p>

Apprendre à porter secours

Vocabulaire donné par Philippe Boisseau.

Thèmes : l'accident, la maladie.

Noms :

Danger, attention, accident, auto, peur, chute, coup, sang, larme, mine, thermomètre, fièvre, bouton, mouchoir, champignon, poison, médecin, docteur, trousse, ordonnance, ambulance, hôpital, infirmier, radio, instruments, pansement, fesse, aiguille, fil, croûte, santé, chambre, silence, pharmacien, dentiste, dent, corps, bras, coude, poignet, doigt, jambe, pied, cheville, genou, cuisse, dos, épaule, os, squelette, ventre, tête, front, figure, visage, joue, nez, menton, œil(yeux), oreille, gorge, langue, cœur, peau.

Verbes :

Bousculer, se protéger, se cogner, se blesse, s'écorcher, saigner, trembler, se brûler, aider, consoler, tousser, attraper, éternuer, se moucher, se gratter, téléphoner, transporter, s'allonger, se coucher, tirer, respirer, piquer, coudre, dire, expliquer, donner, prendre, (ne pas) oublier, falloir, devoir, obliger, manquer, passer, rester, se reposer, se taire, finir, guérir, aller (bien)

Adjectifs :

Dangereux, bizarre, important, grave, chaud, blanc, rouge, malade, nu, couché, fatigué, triste, maigre, guéri, handicapé.

Adverbes :

Heureusement, doucement.

Apprendre à porter secours

Littérature enfantine

	Albums	Documentaires
Le téléphone	<p>Allo (Alex Sanders, Ecole des Loisirs) PS. Conversation. Identification du lieu. Description des « problèmes ». Emploi du je.</p> <p>Petit Ours Brun et le téléphone. PS Bayard poche.</p> <p>Coco et les pompiers. PS Gallimard.</p>	
Les dangers	<p>C'est chaud dit Lulu. (Albin Michel).</p> <p>Ca pique dit Lulu. (Albin Michel).</p> <p>Le crocodile à roulettes. Pennac. Gallimard. Gaffobobo. MS/GS. La sortie de l'école. TB.</p> <p>Même collection : Le serpent électrique. Bon bain les bambins.</p> <p>Les conseils de Célestin. (Pocket jeunesse)</p> <p>Je dis non aux jeux dangereux. (Situation en piscine) Même collection : Jamais sans mon casque. Je n'ouvre pas à n'importe qui.</p>	<p>La prudence à petits pas. (Actes Sud) MS/GS Tous les dangers décrits. Comment les éviter ?</p> <p>Les dangers. Pourquoi on nous dit toujours de faire attention ? Nathan. GS; Dans la rue, la cuisine, le jardin... Paires de cartes à scanner. (Bon mauvais/comportement)</p> <p>Je ne joue pas avec les allumettes pour éviter les accidents domestiques. L'Elan vert. MS/GS Situations danger et situations en sécurité. (maison et jardin). Lecture d'images.</p>
Le corps	<p>Bébé ours a un bobo. (Gallimard). PS</p>	<p>Les bobos (Larousse).</p>
Les pompiers	<p>Les métiers de quand tu seras grand : pompier. (Seuil jeunesse). PS Les différents sauvetages. Phrases simples avec on.</p> <p>Où va Trompétard? (Ecole des loisirs). MS/GS. Les différentes missions (cuisine/chat:essaim:école) Possibilité d'en inventer une autre; (dictée à l'adulte). Lexique précis.</p>	<p>Au secours des hommes, les pompiers. (Découverte Benjamin) GS</p> <p>Au feu les pompiers ! (Ecole des Loisirs) Extinction d'un incendie.</p>
Les bêtises	<p>On ne peut pas. (Jeanne Ashbé. Pastel)</p> <p>Je te l'avais bien dit. (Mango Jeunesse)</p>	
Porter secours.	<p>Charles le timide. (Ecole des loisirs). TB pour démarrer le projet. Charles aide la nourrice qui a chuté.</p> <p>Tonn_tü et Marinette. (Ecole des loisirs). Soins aux animaux blessés en hiver. Entraide.</p> <p>Marlaguette. (Père Castor) MS Loup blessé.</p> <p>Le géant de Zéralda. (Ecole des loisirs) GS Chute du géant.</p>	

COMPTINES

Education enfantine *Février 2005*

Savoir dire son nom et son adresse.

Pour entrer dans mon camion,
Dis moi ton prénom et ton nom !
...
En route, partons !

Je suis le sanglier
Olé ! Olé !
J'habite dans le fourré.
Tout au fond du grand bois.
Jamais tu me vois !
Et toi ?

Comment t'appelles-tu ?
Où habites-tu ?
Je suis la mésange,
Petit passereau.
J'ai mon nid sur la branche,
En haut de l'arbrisseau.
Et toi ,
Comment t'appelles-tu ?
Où habites-tu ?...

Composer le 15.

*En cas de besoin,
J'appelle le voisin.
Et s'il n'est pas là,
Tout n'est pas perdu,
J'appelle le SAMU :
Je compose le 15.
D'abord le 1 comme le pouce de la main,
Ensuite le 5, comme les 5 doigts de l'autre main.*

Nommer les parties du corps.

Petit papillon,
Viens te poser sur ma main,
Je te ferai un câlin !
Petit moucheron,
Viens te poser sur mon pied,
Je te ferai un baiser !
Petit oisillon,
Viens te poser sur mon cou,
Je te ferai 1000 bisous.

Porter secours en maternelle

Descriptifs des Ateliers

Michèle Ducourant CPC EPS.

Classe de Mme Pruvost. Attin

PS Rituels :

- S1. Pouvoir réagir à son nom : Melle ou M, êtes-vous présent ?
- S2. Jeu des photos (cartes à retourner) ou à partir de la comptine, « Pour entrer dans mon camion, donne ton nom et ton prénom. »
Les photos sont déposées dans la benne d'un camion.
- S3 Lors des rituels, se présenter avec le téléphone portable qui circule parmi les enfants.

PS Atelier Langage :

- 1) Album : **Allo !** Alex Sanders
Découverte du récit à partir des illustrations. Validation par le texte.
Mise en projet : jouer avec le téléphone pour apprendre à dire son nom et prénom.
- 2) Apprentissage : Découverte du monde. (Objets)
Découverte de divers téléphones (vrais, jouets). Ajouter calculette. Tri.
- 2) Langage : apprendre à se présenter. Travail par binômes.(PS/MS).
Comment t'appelles-tu ? Où es-tu ?
- 3) Reformulation de l'album « Allo »: jouer l'histoire avec les téléphones.
Deux personnages: Jojo et Bibi.

MS Travail en langue orale :

Echanger, s'exprimer.

Le personnage de classe est découvert dans une situation périlleuse.

Questionner les élèves.

Pouvoir les amener à dire : elle a eu un accident, elle est tombée.

Que lui est-il arrivé ? De quelles blessures peut-elle souffrir ?

Comment savoir si elle a mal ?

Et toi, que font tes parents quand tu tombes ?

Noter les réponses.

Il nous faut apprendre à prévenir les adultes ; il nous faut aussi connaître l'école pour retrouver un adulte.

L'album **Charles le timide** (Ecole des Loisirs) peut aussi servir de déclencheur au projet.

Le héros porte secours à sa nourrice et donne l'alerte. (Cf fiche de préparation IEN Saint Omer).

Travail de communication, de reformulation des MS aux PS.

PS. Atelier de langage (dans le coin poupée)

Déclencheur : les poupées sont blessées. (Peinture préalable à différents endroits du corps).

Questionnement: que leur est-il arrivé? Où sont-elles blessées? Que va-t-on faire?

Soigner les poupées.

Nettoyer la plaie.

Mettre des pansements, des bandes Velpeau(pas trop longues).

Lexique : parties du corps, enrrouler/dérrouler, protéger, saigner, se blesser, soigner; doucement.

Autre atelier possible :

Découvrir en collectif puis en petit groupe la trousse de secours du docteur ou de l'infirmière.

Faire circuler les objets, les nommer.

Jouer au docteur et/ou à l'infirmière, dans le coin poupée, pour réinvestir le lexique.

Atelier de langage en situation: enrichissement lexical.

(thermomètre, pansement, ciseaux, sparadrap, médicament, stéthoscope)

Mise en correspondance entre l'objet et sa représentation.

Consolidation: Jeu de loto .

Agir dans le monde :

PS/MS Se déplacer et s'orienter dans l'espace. (Organisation par demi-groupe)

S1. Découvrir et nommer les différentes salles (Bureau, dortoir, salle de motricité, couloir, salle d'eau, classes)1/2 groupe.

Prendre des photos.

Y déposer un trésor.(8 objets). Y revenir après un jeu dansé pour les retrouver.

S2. A partir de photos, aller chercher une gommette de couleur correspondant à un lieu précis.(Petite fiche de route).

Petits groupes de 2 enfants. (Possibilité Tutorat MS/PS.)

Variante: étendre à d'autres lieux (cour, jardin)

MS.

S1. Réaliser des photos où le personnage de classe peut se trouver en danger.(Cour, poutre, tapis, couloir, porte, toilettes, banc)

Ecole d'Attin : muret, grillage extérieur, marches d'escalier avant l'entrée en classe, espalier dans la salle de motricité, chaises et banc en classe.

Discerner les risques encourus.

S2. Découverte des photos.

Travail collectif d'appariement puis travail individuel. (MS : 4 paires ;GS : 5 paires)

S3. Réalisation d'un cahier des bons gestes.

Paires de photos danger/ Bon comportement.

Constituer le cahier à l'avance (format paysage-pages épaisses).

Les enfants collent les paires et ajoutent les logos: danger ou protection.

S4. Langage:

Travail collectif de dictée à l'adulte.

Structure de phrase à retenir:V..., c'est dangereux..V....., c'est plus prudent.

Le texte sera ajouté une fois tapé à l'ordinateur.

Parallèlement : lire Albums tels le Crocodile à roulettes, Attention Mimolette (album épuisé)

Consolider :

Discriminer ce qu'est un danger. Activité de tri (Photos PS et MS)

(toboggan, doigt dans porte, escalier, cour, classe)

Valise CDDP Champagne-Ardenne et/ou photos Site IA Loire.

Possibilité d'apparier cartes danger et cartes protection.

Travail collectif de tri avant travail individuel .

Pouvoir décrire des situations à la maison et dans le jardin.

(Images scannées agrandies Album : « Je ne joue pas avec les allumettes » L'Elan vert)

Autres apprentissages :

Apprendre à se présenter au téléphone.

PS: Dire son nom et son prénom.

MS Dire nom/Prénom+lieu Ecole/ville.

Apprendre à téléphoner à faire le 15. MS

Savoir prévenir en cas d'accident.(La maîtresse peut jouer le rôle du médecin et enfiler une blouse).

Déclencher grâce à la comptine sur le SAMU.

1 Reconnaître les chiffres 1 et 5 .Pouvoir les associer.

2 Consolider : jeu de Mistigris, de Memory.

Apprendre à décrire la situation. Fin MS/GS. A partir d'affiches. (CDDP Champagne/Ardenne)

Ces grandes photos aident à décrire l'accident.

GS: discerner situations de saignement, de chute, de brûlure.

Etre capable de mettre en ordre chronologique. De l'accident à l'alerte, au soin.)

Valise CDDP Champagne Ardenne.

Série E Un tricycle dans la cour de récréation.

Série F Un doigt dans la porte.

Etre capable d'inventer d'autres situations-accidents.

(Jeu de cartes : lieux, objets, verbes. (UA IA Loire)

Formuler des phrases complètes GS/V/CCL.

Savoir nommer les différentes parties du corps.

Doc IA Loire « La main dans le sac » Jeu de loto.

Evaluer

PS Etre capable de dire son nom et son prénom. Jeu du téléphone.

MS A partir d'une photo d'enfant ou par 2 (blessé qui mime/ celui qui alerte)

Faire sortir celui qui va passer l'alerte avant de choisir l'enfant qui joue le blessé.

Téléphoner, faire le 15.

Se présenter de manière précise. (nom-prénom-âge- école-ville).

Pouvoir donner le nom et le prénom d'un autre élève, victime.

Complexifier fin MS/ GS : Décrire une photo, identifier le risque .

(Cf fiche d'évaluation extraite Site IA Loire Porter secours)